
Je Deum pour un massacre

Un jeu de rôles pour aventuriers
de la Renaissance & des guerres de Religion

par
Jean-Philippe Jaworski

Sommaire

Le jeu de rôles en quelques mots.....	5
Livre I - Les règles	7
Le personnage : caractéristiques et compétences.....	8
Le système de jeu simplifié.....	17
Le système de jeu avancé.....	20
La création de personnage	24
Principes généraux.....	24
La pouponnière.....	28
La classe des petits grimauds.....	31
Les roses de la vie.....	37
L'âge viril.....	48
Le combat	57
Les base du combat.....	57
Le combat à distance.....	61
Le combat au corps à corps.....	64
Armures & membres vitaux.....	67
Le déroulement du combat.....	70
Exemples de combat.....	74
La santé	80
Le recueil des tables de combat	88
Livre II - La France des guerres de religion	91
Le décor.....	92
La société française.....	95
La vie quotidienne.....	100
La guerre.....	111



Les caractéristiques et les compétences

Ce chapitre vous explique les éléments qui définissent votre personnage et ses savoir-faire

Pour les besoins du jeu, chaque personnage de *Te Deum pour un massacre* est décrit non seulement par un portrait physique et moral, mais également par une série d'éléments chiffrés qui seront utilisés pour définir plus précisément les aspects qui le caractérisent en tant qu'individu (sa force, son charme, etc.) et ceux qui soulignent ses savoir-faire quotidiens ou professionnels.

Les chapitres à venir exposeront les bases du système de jeu et les mécanismes complets de création d'un personnage.

I. Caractéristiques

Le personnage est défini par six caractéristiques primaires, et par deux caractéristiques spéciales.

Les caractéristiques sont les traits généraux qui permettent de définir le potentiel physique, social et intellectuel du personnage. Elles jouent un rôle fondamental puisque le personnage les emploie systématiquement quand il entreprend une action. Concrètement, le score d'une caractéristique primaire donne le nombre de dés employé par le joueur quand il utilise une compétence dérivée de sa caractéristique.

Les caractéristiques spéciales sont sollicitées moins souvent, mais ont un rôle crucial puisqu'elles permettent d'évaluer la chance du personnage et son vieillissement.

Les caractéristiques primaires sont :

- **Savoir** : cette caractéristique correspond à la capacité d'abstraction intellectuelle ainsi qu'à la culture générale du personnage. Son score permet d'évaluer la compétence de base Mémoriser.
- **Sensibilité** : cette caractéristique correspond à l'ouverture du personnage sur le monde. Elle englobe l'altruisme, la spiritualité et la créativité du personnage. Son score permet d'évaluer la compétence de base Perception.
- **Entregent** : cette caractéristique correspond à l'ensemble des prédispositions sociales du personnage. Elle englobe le charisme et le respect des usages. Son score permet d'évaluer la compétence de base Charme.

- **Puissance** : cette caractéristique correspond à la force physique du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base Dégâts, ainsi que le nombre de pièces d'armures lourdes qu'un personnage peut endosser sans être trop ralenti.
- **Complexion** : cette caractéristique permet d'évaluer la santé et la résistance physique du personnage. Elle permet d'évaluer la compétence de base Endurance, très importante dans la résolution des blessures, la résistance à la douleur, au poison et aux maladies.
- **Adresse** : cette caractéristique correspond à la rapidité et la dextérité du personnage. Elle correspond au nombre d'Actions qu'un personnage peut accomplir en un tour de combat et permet d'évaluer la compétence de base Course.

Il faut y ajouter deux caractéristiques spéciales : il s'agit de la Bienveillance et de la Providence. Chaque personne est protégée par un Ange Gardien. La **Bienveillance** permet de chiffrer l'attachement que l'ange a pour son protégé. Cet attachement peut se détériorer si le personnage se montre indigne ou mauvais, et s'érode avec le temps. La Bienveillance a toujours un score initial de 10 pour un nouveau PJ. La **Providence** représente la Volonté Divine à l'œuvre pour guider ou sauver un être humain. Les PJ accumulent des points de Providence en menant à bien leurs missions et en se montrant vertueux. Les points de Providence peuvent servir à augmenter temporairement une caractéristique, à modifier la gravité d'une blessure, et à résister au vieillissement. Chaque personnage commence avec un score initial de 1 en Providence.

Nota bene : dans l'ensemble des règles de jeu, les termes désignant des caractéristiques et des compétences commenceront par une majuscule (Puissance, Adresse, Équitation, Escrime, etc.) pour les distinguer des mêmes mots utilisés en tant que noms communs.

☞ En outre, pour faciliter le repérage des exemples de la manière d'appliquer concrètement les règles dans le jeu, ces exemples seront mis en valeur grâce à ce symbole figurant une paire de dés.

2. Compétences

Les compétences sont les connaissances et les savoir-faire du personnage ; plus leur score est élevé, plus le degré de maîtrise du personnage est appréciable. Une compétence qui n'est pas maîtrisée (score : 0) ne figure pas sur la fiche de personnage, et ne peut donc être employée par lui – même si le joueur maîtrise cette compétence.

☞ Un personnage qui ne possède pas la compétence « Lire/écrire » est incapable de déchiffrer une lettre, même si le joueur en est parfaitement capable.

A l'inverse, le personnage peut maîtriser des compétences qu'un joueur ignore ; dans ce cas, c'est au maître de jeu d'apporter au joueur les précisions qui lui permettent d'interpréter son personnage.

☞ Si un personnage possède la compétence Latin alors que le joueur qui l'incarne ignore tout de cette langue, le maître de jeu doit lui livrer en français les textes ou les propos tenus en latin au cours du scénario.

Les compétences sont divisées en six grandes catégories. Chacune de ces catégories dépend d'une caractéristique, dont le score donne le nombre de dés à employer pour faire les tests de compétence :

- les **sciences** dépendent de la caractéristique Savoir ;
- les **dons** dépendent de la Sensibilité ;
- les **urbanités** dépendent de l'Entregent ;
- les **tours de force** dépendent de la Puissance ;
- les **efforts** dépendent de la Complexion ;
- les habiletés dépendent de l'Adresse.

La première compétence de chaque catégorie est une compétence de base (notée en italique dans les listes qui suivent). Les compétences de base ont toujours un score équivalent à la caractéristique dont elles dépendent ; elles ne peuvent évoluer que si la caractéristique elle-même évolue.

Les compétences de base sont :

- *Mémoriser* en Sciences ;
- Perception dans les Dons ;
- Charme en Urbanités ;
- Dégâts en Tours de force ;
- Endurance en Efforts ;
- Course en Habiletés.

Les listes suivantes expliquent dans le détail toutes les compétences du jeu, catégorie par catégorie.

Sciences (Savoir)

Mémoriser : c'est la capacité du personnage à se souvenir de ce qui s'est passé au cours du scénario actuel, voire au cours des scénarios passés. Lorsqu'un joueur a oublié le

nom d'un gentilhomme croisé à la cour, l'emplacement d'une maison dans une rue, le titre d'un livre, etc. le PJ fait un test sous *Mémoriser*, avec un degré de difficulté ajusté à la complexité et à l'ancienneté du souvenir sollicité. Si le Test est réussi, le PJ se souvient de l'information.

Lorsqu'un PJ veut apprendre une nouvelle compétence, il doit suivre l'enseignement d'un maître au terme duquel il doit faire un Test sous *Mémoriser* : s'il échoue, l'apprentissage n'est pas concluant. S'il réussit, le PJ peut investir un point d'expérience pour acquérir sa compétence.

Alchimie (0) : l'Alchimie est d'une part la connaissance de la théorie hermétique et de ses symboles. C'est la compétence à utiliser pour décrypter des textes hermétiques. D'autre part, l'Alchimie est une philosophie de la transmutation de la matière et de l'esprit. Elle permet d'avoir des bases en physique/chimie, de fabriquer certaines substances élaborées (poudre noire), voire, pour les initiés, de se lancer dans le Grand oeuvre. Trousseau : un personnage avec un score initial de 3 ou plus en Alchimie possède un exemplaire manuscrit du XVI^e siècle du *Livre d'Abraham le Juif*.

Anatomie (0) : c'est la connaissance du corps humain, science neuve au XVI^e siècle qui s'est développée grâce à la multiplication plus ou moins autorisée des dissections dans les Universités. La réussite d'un test sous Anatomie permet d'obtenir un bonus de 1 pour le prochain Test sous Médecine ou Chirurgie.

Trousseau : un personnage avec un score initial de 3 ou plus en Anatomie possède un livre de planches d'anatomie, le *De humani corporis fabrica* d'André Vesale, publié à Bâle par l'imprimeur Oporinus en 1543.

Angéologie (0) : c'est la connaissance des Anges. Un Test réussi permet d'identifier un Ange et ses fonctions (d'après son nom, sur une peinture...). Un Test réussi permet également de bénéficier de 1 dé de bonus pour le prochain Test sous Cabale.

Trousseau : un personnage avec un score initial de 3 ou plus en Angéologie possède un exemplaire du Troisième livre de *La Philosophie Occulte*, d'Agrippa de Nettesheim, imprimé anonymement à Lyon en 1535.

Arabe (0) : permet de pratiquer l'Arabe littéraire des ouvrages écrits par les érudits musulmans. Le personnage ne peut lire et écrire l'Arabe littéraire qu'à un niveau équivalent à sa compétence la plus basse parmi les deux suivantes : Arabe ou Lire/Écrire ; retirer 1 dé au jet sous compétence s'il s'agit de comprendre l'Arabe parlé au XVI^e siècle.

Trousseau : un personnage avec un score initial de 3 ou plus en Arabe possède un glossaire manuscrit de la langue Arabe.

Architecture (0) : permet de concevoir les plans d'un bâtiment et de les suivre sur un chantier. Dans le siège d'une place forte, un Test sous Architecture réussi permet de donner des conseils qui donneront 1 dé de bonus au Test de Tactique d'un officier et 1 dé de bonus